

【公報種別】特許法第 17 条の 2 の規定による補正の掲載
【部門区分】第 1 部門第 2 区分
【発行日】令和 6 年 11 月 19 日(2024.11.19)

【公開番号】特開 2023-85618(P2023-85618A)
【公開日】令和 5 年 6 月 21 日(2023.6.21)
【年通号数】公開公報(特許)2023-115
【出願番号】特願 2021-199741(P2021-199741)
【国際特許分類】
A 6 3 F 7/02(2006.01)
【F I】
A 6 3 F 7/02 3 2 0

10

【手続補正書】
【提出日】令和 6 年 11 月 11 日(2024.11.11)
【手続補正 1】
【補正対象書類名】特許請求の範囲
【補正対象項目名】全文
【補正方法】変更
【補正の内容】
【特許請求の範囲】
【請求項 1】

20

特定識別情報の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出制御手段と、
表示手段と、備え、
前記遊技制御手段は、
始動領域に遊技媒体が進入したことに基づいて、前記有利状態に制御されるか否かを
判定可能であり、
前記特定識別情報の可変表示を実行可能であり、
前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第 1 変動
パターンと、前記有利状態に制御されない変動パターンである第 2 変動パターンと、前記
有利状態に制御される変動パターンである第 3 変動パターンと、前記有利状態に制御され
ない変動パターンである第 4 変動パターンと、を含む複数の変動パターンのうちからいず
れかの変動パターンを決定可能であり、
前記第 1 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 1 コマンドを送信可
能であり、
前記第 2 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 2 コマンドを送信可
能であり、
前記第 3 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 3 コマンドを送信可
能であり、
前記第 4 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 4 コマンドを送信可
能であり、
前記演出制御手段は、
前記第 1 コマンドを受信したときに、第 1 リーチで前記有利状態に制御されることを
報知することが可能であり、
前記第 2 コマンドを受信したときに、前記第 1 リーチで前記有利状態に制御されない
ことを報知することが可能であり、
前記第 3 コマンドを受信したときに、第 2 リーチで前記有利状態に制御されることを

30

40

50

報知することが可能であり、

前記第 4 コマンドを受信したときに、前記第 2 リーチで前記有利状態に制御されないことを報知することが可能であり、

前記第 1 リーチに対応するタイトル表示の実行時間と前記第 2 リーチに対応するタイトル表示の実行時間とは異なり、

前記第 1 リーチに対応するタイトル表示および前記第 2 リーチに対応するタイトル表示は、

前記第 1 リーチに対応するタイトル表示または前記第 2 リーチに対応するタイトル表示が開始されてから特定領域に表示されるまでの第 1 パートと、

前記第 1 リーチに対応するタイトル表示または前記第 2 リーチに対応するタイトル表示が前記特定領域に表示されている第 2 パートと、

前記第 1 リーチに対応するタイトル表示または前記第 2 リーチに対応するタイトル表示の表示を終了する第 3 パートと、で構成され、

前記表示手段は、

前記第 1 リーチに対応するタイトル表示において、前記第 2 パートが前記第 1 パートおよび前記第 3 パートよりも長く、該第 1 パートが該第 3 パートよりも長くなるように該第 1 リーチに対応するタイトル表示を表示し、

前記第 2 リーチに対応するタイトル表示において、前記第 2 パートが前記第 1 パートおよび前記第 3 パートよりも長く、該第 1 パートが該第 3 パートよりも長くなるように該第 2 リーチに対応するタイトル表示を表示し、

前記表示手段は、前記有利状態に制御される旨が報知された後に、制御される該有利状態に対応する有利状態名称表示を表示可能であり、

前記有利状態名称表示は、所定アニメーションで表示され、

前記第 1 リーチに対応するタイトル表示および前記第 2 リーチに対応するタイトル表示は、前記所定アニメーションとは異なるアニメーションで表示され、

前記第 1 リーチおよび前記第 2 リーチにおいて、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて発光手段が制御され、

前記第 1 リーチに対応するタイトル表示が実行されるときに、第 1 リーチに対応するタイトル表示時輝度データテーブルが用いられ、

前記第 1 リーチに対応するタイトル表示の後の導入パートで、第 1 リーチ導入パート時輝度データテーブルが用いられ、

前記第 2 リーチに対応するタイトル表示が実行されるときに、第 2 リーチに対応するタイトル表示時輝度データテーブルが用いられ、

前記第 2 リーチに対応するタイトル表示の後の導入パートで、第 2 リーチ導入パート時輝度データテーブルが用いられ、

遊技中に、特定エラーが発生した場合、特定エラー時輝度データテーブルが用いられ、

前記特定エラーの原因の発生から前記特定エラー時輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を開始するまでの時間よりも、前記特定エラーが解消してから前記特定エラー時輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を終了するまでの時間のほうが、短く、

前記特定エラーが発生した場合、前記表示手段が該特定エラーに対応する表示を表示するよりも前に、前記特定エラー時輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を開始する、遊技機。

【手続補正 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0006

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0006】

請求項 1 の遊技機は、

10

20

30

40

50

特定識別情報の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技制御手段と、
演出制御手段と、
表示手段と、備え、
前記遊技制御手段は、
始動領域に遊技媒体が進入したことに基づいて、前記有利状態に制御されるか否かを判定可能であり、
前記特定識別情報の可変表示を実行可能であり、
前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第1変動パターンと、前記有利状態に制御されない変動パターンである第2変動パターンと、前記有利状態に制御される変動パターンである第3変動パターンと、前記有利状態に制御されない変動パターンである第4変動パターンと、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定可能であり、
前記第1変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第1コマンドを送信可能であり、
前記第2変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第2コマンドを送信可能であり、
前記第3変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第3コマンドを送信可能であり、
前記第4変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第4コマンドを送信可能であり、
前記演出制御手段は、
前記第1コマンドを受信したときに、第1リーチで前記有利状態に制御されることを報知することが可能であり、
前記第2コマンドを受信したときに、前記第1リーチで前記有利状態に制御されないことを報知することが可能であり、
前記第3コマンドを受信したときに、第2リーチで前記有利状態に制御されることを報知することが可能であり、
前記第4コマンドを受信したときに、前記第2リーチで前記有利状態に制御されないことを報知することが可能であり、
前記第1リーチに対応するタイトル表示の実行時間と前記第2リーチに対応するタイトル表示の実行時間とは異なり、
前記第1リーチに対応するタイトル表示および前記第2リーチに対応するタイトル表示は、
前記第1リーチに対応するタイトル表示または前記第2リーチに対応するタイトル表示が開始されてから特定領域に表示されるまでの第1パートと、
前記第1リーチに対応するタイトル表示または前記第2リーチに対応するタイトル表示が前記特定領域に表示されている第2パートと、
前記第1リーチに対応するタイトル表示または前記第2リーチに対応するタイトル表示の表示を終了する第3パートと、で構成され、
前記表示手段は、
前記第1リーチに対応するタイトル表示において、前記第2パートが前記第1パートおよび前記第3パートよりも長く、該第1パートが該第3パートよりも長くなるように該第1リーチに対応するタイトル表示を表示し、
前記第2リーチに対応するタイトル表示において、前記第2パートが前記第1パートおよび前記第3パートよりも長く、該第1パートが該第3パートよりも長くなるように該第2リーチに対応するタイトル表示を表示し、
前記表示手段は、前記有利状態に制御される旨が報知された後に、制御される該有利状態に対応する有利状態名称表示を表示可能であり、

10

20

30

40

50

前記有利状態名称表示は、所定アニメーションで表示され、

前記第 1 リーチに対応するタイトル表示および前記第 2 リーチに対応するタイトル表示は、前記所定アニメーションとは異なるアニメーションで表示され、

前記第 1 リーチおよび前記第 2 リーチにおいて、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて発光手段が制御され、

前記第 1 リーチに対応するタイトル表示が実行されるときに、第 1 リーチに対応するタイトル表示時輝度データテーブルが用いられ、

前記第 1 リーチに対応するタイトル表示の後の導入パートで、第 1 リーチ導入パート時輝度データテーブルが用いられ、

前記第 2 リーチに対応するタイトル表示が実行されるときに、第 2 リーチに対応するタイトル表示時輝度データテーブルが用いられ、

前記第 2 リーチに対応するタイトル表示の後の導入パートで、第 2 リーチ導入パート時輝度データテーブルが用いられ、

遊技中に、特定エラーが発生した場合、特定エラー時輝度データテーブルが用いられ、

前記特定エラーの原因の発生から前記特定エラー時輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を開始するまでの時間よりも、前記特定エラーが解消してから前記特定エラー時輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を終了するまでの時間のほうが、短く、

前記特定エラーが発生した場合、前記表示手段が該特定エラーに対応する表示を表示するよりも前に、前記特定エラー時輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を開始する、

ことを特徴としている。

10

20

30

40

50